1

IL TALISMANO DI REMAG

lgl collection

librinostri

libri
NOSTRI

2009, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

IL TALISMANO DI REMAG

HEROIC ADVENTURE

www.librogame.net

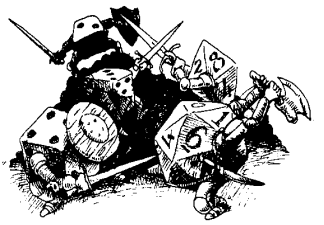
MINI AVVENTURE A BIVI DAL PASSATO...

Qualche tempo fa stavo sfogliando con interesse una vecchia rivista di videogiochi inglese, Computer Gamer agosto 1986 (sono un appassionato di questo tipo di riviste), quando, ad un certo punto, mi trovo a guardare due pagine con brevi paragrafetti numerati...aggrotto le sopracciglia, incuriosito, e comincio a leggere meglio...è un'avventura a bivi, proprio come i librogame ai quali siamo tanto affezionati. Ovviamente, essendo i paragrafetti molto brevi e poco più di cinquanta, quest'opera non è nemmeno lontanamente paragonabile ad un vero librogame, ma può essere utilissima per chi è incuriosito da questo passatempo, e, spaventato dalle pagine di regole e tabelle che affollano l'inizio di quasi ogni librogame, vuole tentare di capire i meccanismi in un modo semplice e divertente : e questa "heroic adventure" cade proprio a fagiolo...se siete inesperti di librogame (oppure, per ora, avete giocato solo a quelli in cui non si combatte, come ad esempio le serie Time Machine o Avventure Stellari), vi consiglio caldamente di giocare a questa piccola avventura...non è il massimo, ma se la terminate e vi è piaciuta, allora sarete pronti per affrontare

con successo le tante serie di librigame più avanzate (e perchè no, i veri giochi di ruolo)!

Buon gioco!

Stefano Peracchi (Tyrant)



INTRODUZIONE

Benvenuti ad un'altra Heroic Warrior Adventure! Tutto ciò di cui avete bisogno per giocare sono carta e matita e un dado a sei facce. Prendete voi le decisioni e seguite i paragrafi numerati secondo le istruzioni. Il combattimento viene gestito nel modo che segue: ogni giocatore ha due statistiche principali - un punteggio di forza e una certa quantità di punti vita rappresentati nel testo come FO/PV. Quando iniziate un combattimento, tirate il dado e aggiungete il totale alla vostra FO. Ora fate lo stesso per il vostro avversario. Chi ha il punteggio più basso perde quel round di combattimento e deve sottrarre due punti dal totale di PV. Il combattimento continua fino a che i PV di uno dei due contendenti raggiungono lo zero, nel qual caso il personaggio muore. Iniziate con FO/PV pari a 8/20.

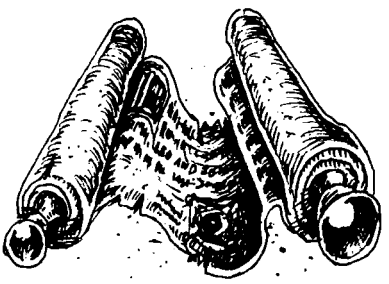
Sarebbe ingiusto chiamare "ladro" Tapper Pennywise. Meglio dire semplicemente che è svelto di mano! Comunque, il nostro eroe Halfling (alcuni li chiamano Hobbit) al momento sta languendo in un'umida cella da qualche parte, perchè è stato beccato con le dita nel registratore di cassa, quando ecco che il carceriere gli annuncia una visita.

Lo straniero afferma di essere un messaggero del Re. Dice che c'è un problema. Non solo il malvagio Barone Bludgeon ha trafugato il leggendario Talismano d'Argento di Remag, la reliquia più preziosa del nostro paese, ma ha anche avuto l'ardire di metterlo in mostra per il pubblico. Ovviamente, il Re vuole che gli venga restituito, e tu sei l'unica persona attualmente in carcere che possa essere adatta all'impresa. Egli si chiede se saresti interessato a recuperarlo per lui. La fama e la gloria non ti interessano, ma sei attirato da una Grazia Reale e dalla garanzia di avere un vitalizio nel caso avessi successo, quindi decidi di accettare la sfida.

Essendo un ladro, hai varie abilità che hai acquisito nel corso degli anni. Esse sono : sbloccare le serrature, disattivare le trappole e borseggiare. Come hai passato la giovinezza sta a te deciderlo. Hai 12 punti da assegnare a queste tre caratteristiche, distribuendoli come preferisci, con l'obbligo che non puoi assegnare nessun punteggio superiore a 6 o inferiore a 1; ad esempio, potresti decidere di assegnare 5 punti a sbloccare le serrature, 5 a disattivare le trappole e 2 a borseggiare; più alto è il numero, migliore è la tua abilità in quel campo. Quando ti viene chiesto di mettere alla prova una particolare abilità, tira un dado, e se il punteggio che esce è inferiore o uguale a quello del tuo livello di abilità, hai passato la prova. Nel testo verranno forniti ulteriori dettagli. Ad esempio, usando i punteggi citati sopra, decidi

di borseggiare qualcuno. Tiri il dado, esce un 3 quindi hai fallito il tentativo e devi subirne le conseguenze. Dopo aver scelto i valori iniziali, essi rimarranno uguali per il resto del gioco, anche se ovviamente potrai modificarli quando giocherai di nuovo.

Dopo molti giorni di viaggio, arrivi alla città natale del Barone e prendi alloggio alla taverna locale; nel frattempo cogli l'occasione per fare un giro di ricognizione. Vai al **5**.



REGISTRO DEL PERSONAGGIO

PUNTI VITA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

ABILITA' DA LADRO	
BORSEGGIARE	
DISATTIVARE TRAPPOLE	
SCASSINARE SERRATURE	

OGGETTI TRASPORTATI
STRUMENTI DA LADRO SPADA CORTA

CORONE D'ORO
3

1

I terreni del castello sono davvero deliziosi. Davanti a te ci sono molti cespugli di bacche. Se vuoi puoi prenderne alcune. Il castello si trova ad est.

Per andare ad Est – **22**

Per andare ad Ovest – **48**

2

Ti trovi nell'angolo nord-ovest del mercato. Davanti ad uno dei banchi da esposizione si è radunata una grande folla. Un vecchio sta dicendo che un pericoloso serpente è scappato, e ti invita a comprare il suo elisir brevettato che ti proteggerà dai suoi morsi. A sole 5 corone è un affare. Se ne vuoi comprare un po', deduci l'ammontare corretto dal tuo totale di oro.

Per andare a Sud – **26**

Per andare ad est – **7**

3

Consegni il serpente che si trova nel sacco. Il vecchio è molto felice e ti ricompensa con un flauto magico. Mentre te ne vai, egli ti dice : "Spero che ti possa essere utile".

Vai al **23**.

4

Completi con successo l'azione, e sei libero di procedere ad est lungo la via. Vai al **40**

5

Sei nella taverna. Avendo esaminato il Talismano nel castello e nelle zone circostanti, sei giunto alla conclusione che l'unico punto debole nelle difese del castello sia attraverso una finestra quasi in cima alla torre, e ora devi trovare un modo per arrivarci. In questo momento i tuoi unici averi sono i tuoi arnesi da ladro, una spada corta e tre corone d'oro.

Vai al **25**.

6

Togli la teca di vetro e l'appoggi lentamente sul pavimento. Stai per afferrare il premio, quando il tuo sesto senso ti avverte di fare attenzione. Il Talismano è collocato su una piastra a pressione. Hai un sacco di sabbia?

Si – **14**

No – **34**

7

Sei nell'angolo nord-est della piazza del mercato.

Per andare a Sud – **41**

Per andare ad Est – **23**

Per andare ad Ovest – **2**

8

Ti nascondi nelle ombre fino a che non scende la notte, e poi ti sposti fino a sotto la finestra che hai scelto come punto di ingresso. Possiedi una corda?

Si – **43**

No – **10**

9

Sei hai dell'oro, lo consegni tutto e vai al **29**. Se non ne hai, vai al **44**.

10

Sei costretto a lasciare il castello. Vai all'**1**

11

Hai qualcosa in cui poter mettere il serpente?

Si – **45**

No – **51**

12

Il sentiero conduce fuori città, verso il castello.

Per andare a Nord – **23**

Per andare a Sud – **47**

13

Sei nel cantiere per la riparazione e costruzione delle imbarcazioni. Qui c'è un rotolo di corda. Un sentiero conduce a nord, verso la spiaggia.

Per andare a Nord – **33**

Per andare a Sud – **49**

14

Valuti attentamente a quanta sabbia corrisponda il peso del Talismano e la metti sulla piastra esattamente mentre prendi il Talismano. Tira un dado. Il risultato è 5 o 6?

Si – **34**

No – **18**

15

Infili il serpente nel sacco, ma nel farlo perdi la concentrazione e senti i suoi denti affondarti nella carne.

Vai al **51**

16

Sembra che la fortuna ti assista, perchè qui, oltre al Talismano, ci sono anche più tesori di quanti ne avresti mai immaginati. Quando andrai in pensione sarai un ladro molto ricco. Sfortunatamente, la fortuna ti ha voltato le spalle perchè l'unico modo per arrivare qui è imbrogliare. Anche i ladri hanno un senso dell'onore, sai? Sei condannato a leggere rivi-

ste minori per il resto della vita, perchè è un questo comportamento che non si addice ai lettori di Computer Gamer.

17

Il rapinatore ha FO/PV pari a 7/6. Riesci a sconfiggerlo?

Si – **29**

No – **24**

18

Riesci a calcolare correttamente la quantità di sabbia necessaria, e ora il Talismano si trova nella tua piccola mano sudata. Ti chiedi se non sia il caso di tenertelo e scappare verso terre sconosciute, ma, in qualche modo, dopo tutte le tue avventure, decidi che è più saggio restituirlo al suo legittimo proprietario, e vivere, almeno per un po', una vita tranquilla ed onesta.

19

Dove hai avuto l'antidoto?

Al mercato – **38**

Al castello – **55**

20

Stai per prelevare un portafoglio ben colmo quando il proprietario avverte un movimento e inizia a urlare come un matto. Tenti di scappare, ma la

gente del villaggio ti fa cadere e si siede su di te fino all'arrivo della milizia. Pensi che i carcerieri del Barone non possono essere peggiori di quelli che hai appena lasciato, e speri di poter uscire di prigione tra qualche anno.

21

Le scale terminano di fronte ad una porta chiusa a chiave. Fai una prova sulla tua abilità di scassinare serrature. Riesci ad aprire la porta?

Si – **32**
No – **52**

22

Sei appena fuori del castello:
Per entrare – **8**
Per andare ad Ovest – **1**

23

Ti trovi ad un incrocio:
Per andare a Nord – **49**
Per andare a Sud – **12**
Per andare ad Est – **54**
Per andare ad Ovest – **7**

24

La tua impresa si è conclusa con un fallimento, anche se pensi che, dopotutto, la morte non sarà probabilmente un destino peggiore che marcire in una cella buia da qualche parte per il resto della tua vita.

25

Ti trovi nella strada principale. La città si estende verso est. Verso ovest c'è la via di casa (perciò non proseguirai in quella direzione almeno per un po', vero?). Mentre inali l'aria mattutina, vieni messo in allarme da un rumore sferragliante davanti a te. Abbassi lo sguardo, e vedi un serpente di medie dimensioni, avvolto su se stesso e pronto a colpirti. Decidi di:

Attaccarlo – **53**

Scavalcarlo e allontanarti – **36**

Tentare di afferrarlo – **11**

26

Sei nell'angolo sud-ovest della piazza del mercato:

Per andare a Nord – **2**

Per andare ad Est – **41**

Per andare a Ovest – **40**

27

Il veleno scorre rapidamente nelle tue vene e ti contorci in agonia, morendo di una morte orribile.

28

Sei nel negozio di articoli generici. Gli oggetti sono acquistabili ai seguenti prezzi.

Corda - 10.

Candele - 4.

Sacchi - 10.

Vanghe - 15.

Lampade - 8.

Se hai abbastanza oro, puoi acquistare quello che vuoi. Annota gli oggetti che compri, e detrai l'oro corrispondente dal totale. Vai al **40**.

29

Il sentiero conduce verso nord e verso sud.

Per andare a Nord – **13**

Per andare a Sud – **23**

30

L'uomo ti spiega che è l'incantatore di serpenti del posto e al momento è in disgrazia perchè il suo serpente gli è scappato e ha terrorizzato la città. Ti dice che sarebbe molto felice se glielo potessi riportare. Egli ti da' un consiglio: in caso venissi morso, le bacche nei terreni del castello costituiscono un ottimo antidoto. Vai al **23**.

31

Scavalchi il davanzale strisciando ed entri nella stanza. Qui ci sono due guardie, e devi combatterle a turno. Entrambe hanno dei punteggi di FO/PV di 8/8, però hai il vantaggio della sorpresa e riesci a colpire due volte la prima guardia, portandola a 8/4. Riesci a sconfiggerle?

Si – **35**

No – **24**

32

La porta si apre, rivelando la stanza del Talismano. L'obiettivo della tua ricerca è custodito sotto una teca di vetro al centro della stanza. Dalle tue osservazioni precedenti, hai appreso che è protetto da una trappola e chiuso a chiave; fai prima una prova sulla tua abilità di rimozione trappole. Ce l'hai fatta?

Si – **46**

No – **42**

33

Sei sulla spiaggia. Sei hai un sacco, puoi raccogliere un po' di sabbia, se vuoi. Vai al **13**.

34

Tenti disperatamente di afferrare il Talismano, ma invano. L'allarme scatta, e vieni rapidamente circondato dalle guardie. Mentre vieni trascinato fino alle segrete, mediti su come sia fastidioso fallire all'ultimo ostacolo.

35

Frughi i corpi delle guardie, ma non hanno nessuna chiave o oggetti simili che ti possano essere utili. Una scalinata conduce al piano superiore, oppure puoi tornare giù usando la corda.

Per andare al piano superiore – **21**

Per scendere – **22**

36

Il serpente tenta di morderti mentre lo scavalchi. Vai al **37**.

37

Tira un dado. È uscito un 6?

Si – **51**

No – **4**

38

Bevi l'antidoto, ma non senti nessun effetto positivo. Vai al **27**.

39

Il sentiero conduce a nord verso la città, e ad est verso il castello.

Per andare a Nord – **12**

Per andare ad Est – **48**

40

Sei nella strada principale, che conduce verso est ed ovest. A sud c'è un negozio di articoli generici.

Per andare a Sud – **26**

Per andare ad Est – **25**

Per andare a Sud – **28**

41

Ti trovi nell'angolo sud-est del mercato. Questa è la parte del mercato più affollata, e ti sembra un posto ideale per i borseggiamenti. Puoi tentare quante volte vuoi, tirando un dado e confrontandolo con il tuo punteggio nell'abilità di borseggiamento (vedi istruzioni). Se hai successo, tira un dado e aggiungi il punteggio al totale d'oro da te posseduto. Se in qualsiasi momento fallisci, vai al **20.**

Per andare a Nord – **7**

Per andare a Ovest – **26**

42

La tua goffaggine ha fatto scattare la trappola, e degli aghi avvelenati ti colpiscono. Fortunatamente, per te c'è un'ultima possibilità. Nelle vene hai anco-

ra un po' dell'antidoto contro il veleno del serpente. Tira tre dadi e sottrai il totale dai tuoi punti vita. Se sei ancora vivo, vai al **46**

43

Possiedi il flauto magico?
Si – **50**
No – **10**

44

Al ladro non piace essere privato della refurtiva, quindi decide di pestarti. Vai al **17**.

45

Rapidamente afferri il serpente per il collo e, prima che possa morderti, tenti di infilarlo nel sacco: fai una prova di abilità su Borseggiare.
Se la superi, vai al **4**
Altrimenti, vai al **15**

46

Ora fai un'altra prova della tua abilità di scassinare serrature. Ce l'hai fatta?
Si – **6**
No – **52**

47

Qui il sentiero che conduce verso i terreni del castello fa una curva verso est. Un brigante sbuca da dietro un albero e ti dice "O la borsa o la vita". Prima che tu possa rispondere, ti attacca comunque. Ha dei punteggi di FO/PV pari a 8/6. Riesci a sconfiggerlo?

Si – **39**

No – **24**

48

Sei all'entrata dei terreni del castello. Una piccola signora anziana in un botteghino ti chiede di pagare 3 corone per entrare. Puoi entrare solo se hai denaro sufficiente.

Per andare ad Est – **1**

Per andare ad Ovest – **39**

49

Ti trovi in un vicolo buio, e vieni affrontato da un rapinatore che ti chiede di consegnargli tutto il tuo oro.

N.B. Questo personaggio, o uno della sua gang, comparirà ogni volta che passi di qui.

Se decidi di dargli il denaro – **9**

Se decidi di combattere – **17**

CC

50

Suoni il flauto e la corda sale da sola verso l'alto come nel trucco indiano della corda, fino a fermarsi appena sotto alla finestra.

Per salire – **31**

Per andare ad Ovest – **1**

51

Il serpente ti morde. Hai un antidoto?

Si – **19**

No – **27**

52

Stai per sbloccare l'ultimo fermo quando la tua mano scivola e fai scattare un allarme silenzioso. Le guardie accorrono velocemente nella stanza e ti sopraffanno. Il Barone sarà molto contento di conoscerti.

53

Il serpente ha una FO/PV di 2/2, perciò riuscirai a sconfiggerlo facilmente. Prima di morire, riuscirà però a colpirti. Vai al **37**.

54

Il sentiero conduce ad una casetta. Il proprietario corre fuori e ti chiede "Hai il mio serpente?". Se rispondi:

Si – vai al **3**

No – vai al **30**

55

Inghiotti le bacche appena in tempo, ma il veleno ti lascia comunque un senso di debolezza. Tira un dado e sottrai il numero uscito dal tuo punteggio di punti vita. Vai al **4**.

Numeri estratti a caso : se non avete un dado, usate i numeri seguenti per decidere il vostro destino. Partite da un punto qualsiasi dell'elenco e cancellate un numero ogni volta che vi viene chiesto di tirare un dado.

3	4	5	4	5	4	1	4	6	1	1	3	6	2	2	1	1	4	2	4
2	4	1	1	1	6	3	3	6	6	5	5	1	6	2	4	3	2	2	2
6	6	2	4	6	6	5	4	6	4	6	2	4	2	5	3	5	1	2	1
5	1	3	4	5	4	4	3	4	2	3	1	4	6	4	4	6	2	2	3
2	6	4	6	2	4	2	6	4	5	1	2	3	2	2	5	1	2	1	1
4	4	4	3	6	1	1	2	4	4	4	4	5	4	3	5	1	6	4	2
2	2	4	2	6	5	3	6	3	5	3	3	2	5	3	3	3	3	6	5
6	2	4	3	2	6	6	1	5	3	2	1	6	1	4	3	1	6	4	3
5	4	2	5	2	2	4	2	1	2	2	6	4	5	2	3	6	4	6	4
6	6	3	5	4	5	2	3	3	2	2	4	6	6	3	1	1	2	4	6
3	3	6	6	3	2	6	6	6	2	1	1	4	2	6	2	6	4	3	4
3	2	3	2	5	5	2	2	3	5	3	6	2	6	4	5	3	2	6	3
6	2	1	3	5	1	2	4	4	6	6	6	6	6	2	4	3	4	6	2
2	6	5	2	1	2	4	1	4	5	3	3	4	4	3	1	2	6	2	5
4	6	2	2	4	3	3	4	6	5	4	4	2	1	4	3	2	6	3	6

IL TALISMANO DI REMAG

1

lgl collection

librogame'sLAND

libriNOSTRI